

## TUTORIEL PRATIQUE SPORTIVE : DEMONSTRATION COMMENTEE

- Temps de Préparation : 15 min max
- Temps de Passage : 15 min max

### ÉTAPE 1. TIRAGE AU SORT DU SUJET AVEC LE JURY

### ÉTAPE 2. PREPARATION PENDANT 15' SUR UN SUPPORT, PAS DE CONSULTATION DE DOCUMENT OU DE SES NOTES

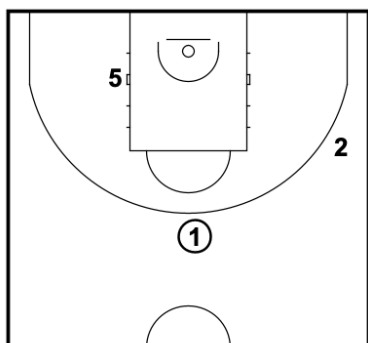
- Identifier le positionnement des joueurs sur le ½ terrain :
  - Veiller à respecter les positions, se repérer grâce aux lignes (prolongement ligne des LF, axe panier/panier...)
  - Les sujets sont symétriques et donc réversibles : possibilité de déplacer le positionnement des joueurs de l'autre côté pour favoriser l'exploitation des actions par le candidat
- Caractériser les postes de jeu : déterminer les possibilités au regard des caractéristiques des postes de jeu présents dans la situation et leur positionnement initial.
- Rechercher les situations évidentes ou des actions de jeu cohérentes :
  - Timing
  - Spacing
  - Joueurs concernés

La situation n'inclue que les 3 joueurs, il n'existe pas de 4<sup>ème</sup> ou 5<sup>ème</sup> joueur dans la construction, l'exploitation des actions de jeu

Présentation méthodique structuré et logique des actions de jeu et de leur exploitation : utilisation d'une arborescence

Exemple : SUJET JOUEUR 2

1c1 POSTE 2 :



1 a le ballon, 2 doit se démarquer pour recevoir la balle :

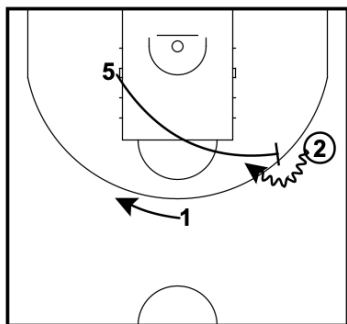
1C1 :

- Démarquages :
  - o Le DEF D2 coupe la passe
    - Recherche du backdoor : passer derrière le défenseur = Tir de 2
    - Recherche du backdoor + aide de D5 = 2 passe à 5 + Tir de A5
    - Déterminer l'attitude et les consignes techniques pour le passeur
  - o Le DEF D2 protège le panier et se situe entre le joueur et le panier
    - Recherche du Curl : passer devant le défenseur = tir de 2
    - Recherche du Curl + Aide de D5 = déplacement de A5 passe et Tir de A5
- Départ en dribble : le défenseur conteste la descente au panier, A2 ressort pour recevoir la balle à 45°
  - o Le DEF D2 est au-dessus de moi : attaque en dribble ligne de fond
    - Tir de 2 : tir en course ou tir extérieur
    - Aide de D5 passe à 5
  - o Le DEF D2 est face à moi voire derrière moi : attaque en dribble au milieu
    - Tir de 2
    - Aide de D5 + déplacement de 5 = passe à 5 + Tir de 5
    - Aider-reprendre de D1 + déplacement de 1 = Passe à 1 + tir extérieur de 1

Pour traiter le 1C1 en :

- ATTAQUE : je choisis 2 exploitations du 1C1 (démarquages + 1c1)
- DEFENSE : je fais un choix fort sur les 2 actions (démarquages + 1c1 : si l'aide des défenseurs est déclenchée, j'effectue la rotation à 3 joueurs pour revenir à l'équilibre 1 ATT/1 DEF

Écran Porteur 5 pour 2



1 passe la balle à 2 et 5 va poser un écran porteur de balle à 45°

Afin de construire l'arborescence on va déterminer et utiliser le rapport de force ATT/DEF en respectant une cohérence en rapport avec :

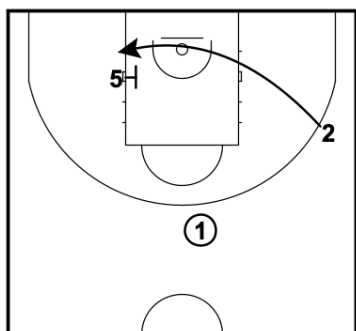
- Les postes de jeu
- L'espace de jeu

DEFENSE	ATTAQUE	Consignes techniques
<b>Aider/reprendre : protection</b> D5 protège le panier D2 passe au-dessus de l'écran et suit l'attaquant 2 D1 va se positionner pour dissuader l'attaque en dribble	<b>Solution 1</b> : 2 drive et attaque D5 + D5 stoppe l'attaque en dribble au-dessus des LF 5 ouvre au panier = 2 passe à 5	
	<b>Solution 2</b> : 2 drive et attaque D5 + 5 stoppe l'attaque en dribble en dessous des LF Tir de 2 ligne des LF 5 s'écarte short corner = tir de 5	
	<b>Solution 3</b> : 2 attaque le panier, D5 protège le panier D1 se place pour aider sur le dribble de 2 2 passe à 1 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tir de 1</li> <li>- Passe de 1 sur l'ouverture de 5 au panier</li> </ul>	
<b>Aider/reprendre : repousser</b> STEP OUT ou SHOW Objectif : repousser la balle D2 suit et passe au-dessus de l'écran, D5 sort et repousse le porteur de balle sur 2 appuis	<b>Solution 1</b> : 2 drive, 2 passe la balle à 5 qui ouvre au panier après son écran Tir de 5	
	<b>Solution 2</b> : 2 passe la balle à 1 1 passe la balle à 5 qui ouvre au panier	
<b>Refuser l'écran : interdire l'axe et la prise d'écran</b> Objectif : orienter le porteur du ballon à l'opposé de l'écran D2 se positionne pour interdire à 2 la prise de l'écran D5 protège le panier en se situant entre la balle et le panier	<b>Solution 1</b> : D2 se positionne pour interdire à 2 la prise de l'écran D5 protège le panier en se situant entre la balle et le panier 2 drive vers la ligne de fond pour attirer D5 5 suit la balle et ouvre au panier 2 passe à 5	
	<b>Solution 2</b> : utiliser l'attaquant 1 pour réattaquer ou repasser la balle à 5	
Autres possibilités défensives : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Protection D5 + D2 passer sous l'écran : glisser</li> <li>- D5 colle son joueur + D2 passe dessous : sticker et dessous</li> <li>- D5 et D2 changent de joueur dans l'utilisation de l'écran : changer</li> </ul>		

Pour traiter la situation écran porteur de balle en :

- ATTAQUE : je choisis l'exploitation de l'écran porteur face à 2 choix défensifs pour défendre l'écran
- DEFENSE : je choisis une solution défensive que je démontre en contrant les solutions offensives possibles

Écran non porteur 5 pour 2



Le joueur 2 traverse et utilise un écran porteur posé par le joueur 5 poste bas.

On va utiliser le même processus que pour l'écran porteur ci-dessus pour appréhender l'ensemble des possibilités de la situation.

DEFENSE	ATTAQUE	Consignes techniques
<p><b>Suivre, Courir avec, passer en dessous de l'écran</b>  D2 suit l'attaquant A2 dans la prise de l'écran en courant avec lui ou derrière lui  D5 est positionné <math>\frac{3}{4}</math> ou face à la balle à hauteur du poseur d'écran A5</p>	<p><b>Solution 1 :</b> ATT 2 court et curl autour de l'écran pour recevoir la balle au niveau du coude en dessous de la ligne des LF :  A2 tir  <i>Attention : faire se déplacer A1 pour ouvrir l'angle de passe</i></p>	
	<p><b>Solution 2 :</b> ATT 2 court et Curl autour de l'écran  D5 aide et sort pour défendre sur A2  A2 fixe D5 et passe à A5 qui coupe sous le panier.  <i>Attention : suivant la hauteur de réception du ballon. A5 ouvrira soit cœur de raquette ou short corner</i></p>	
	<p><b>Solution 3 :</b>  A2 ne peut pas tourner autour et recevoir la balle dans la raquette.  A2 poursuite sa course et sort à 45°  D2 le suit  A2 attaque en dribble l'axe :  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tir de A2</li> <li>- Aide de D5 sur le drive = passe A2 à A5 tir de A5</li> <li>- Aide de D1 = passe de A2 à A1 = Tir de A1</li> </ul> </p>	

<p><b>Passer dessus l'écran</b> D5 colle son joueur A2 passe au-dessus de l'écran D5 laisse passer D2 entre lui et A5 poseur d'écran : glisser</p>	<p><b>Solution 1 :</b> A2 court et dans l'écran se stoppe puis sors dans le corner - Tir de A2 <i>Attention : A1 doit se déplacer pour raccourcir la distance de passe</i> - Drive de A2 ligne de fond o Aide D5 passe à A5 cœur de raquette o Tir de A2</p>	
	<p><b>Solution 2 :</b> A2 passe au-dessus de l'écran = - Recoit la balle à 45°et drive ligne de fond : o Tir de A2 o Aide de A5 passe de A2 à A5 dans la raquette o Aide de A5, rotation de A1 passe de A2 à A1 pour tir extérieur de A1</p>	
	<p><b>Solution 2 :</b> utiliser l'attaquant 1 pour réattaquer ou repasser la balle à 5</p>	
<p>Autres possibilités défensives : - CHANGER entre D5 et D2</p>		

### ÉTAPE 3. PASSAGE 15' MAX

Rassembler les cobayes pour présenter l'alignement des joueurs

1. Si possible choisir ses partenaires de démonstration et les positionner dans leurs compétences et leur poste de jeu
2. Bien choisir le cobaye sur lequel on va attaquer et défendre : ne pas se mettre en difficulté
3. Se limiter à présenter l'alignement des joueurs et le positionnement du ballon
4. S'assurer de la bonne compréhension des partenaires

### ÉTAPE 4. PRESENTATION DU CHOIX DE CHAQUE SITUATION

(2 situations offensives et 1 situation défensive) en mode piéton/ vitesse réelle ou inversement

- 1C1
- EP écran porteur
- ENP écran non porteur

1. Se faire entendre et comprendre du jury
2. Piloter les partenaires pour que la démonstration commentée soit de qualité
3. Être vigilant sur sa gestion du temps 15'
4. Différencier le mode piéton avec commentaire de la vitesse réelle sans commentaire

## ÉTAPE 5. FIN

Si vous terminez votre démonstration avant le temps imparti, veuillez confirmer au jury que vous avez terminé pour faciliter leur compréhension.

